NINJA SPIRIT

ATARI, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INTRUCCIONES DE CARGA

Commodore Amiga y Atari ST

Enciende tu ordenador y mete el disco (en el Amiga 1000 debes de usar primero el disco "Kickstart".

Commodore C64 disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD"*",8,1 y pulsa RETURN.

Commodore cassette

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore C128

Teclea GO64 y pulsa RETURN. Cuando la pantalla te lo indique, teclea Y seguido de RETURN. Ahora sigue las instrucciones para el C64.

Spectrum cassette

Si está disponible, usa el TAPE LOADER. Si no teclea LOAD"" y luego pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre buscando mejorar la calidad de nuestra gama de productos y hemos desarrollado altos estándares de controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes dificultades al cargar es más probable que sea cualquier otro fallo que el producto en sí mismo. Te sugerimos entonces que desconectes el ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando el juego correcto de instrucciones para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas consulta el Manual del Usuario que acompaña al ordenador o consulta a tu vendedor de software, para que te aconseje. En caso de que continúen las dificultades si has comprobado que no hay fallos en el hardware, por

favor devuelve el juego AL LUGAR DONDE LO COMPRASTE.

EL JUEGO

Tú eres el espíritu del lobo blanco "TSUKIKAGE" que has tomado la forma de un guerrero Ninja para luchar contra el Maligno.

Lucha con espadachines Ninjas, Samurais, Ninjas gigantes, místicos Hombres Cometa, Lobos y Mosqueteros antes de llegar a la confrontación final con el malvado Warlock.

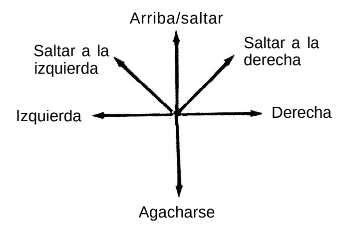
Viaja a través de las peligrosas pasarelas, pantanos y puentes colgantes y trepa por los picos rocosos evitando el gas venenoso. Ábrete camino a través de las traicioneras cavernas, pero ten cuidado con las partes bajas del techo y con los cantos que te pincharán desde las paredes.

Elimina a los Ninjas especiales que salen de las "bolas de espíritu". Recoge éstas para tener espíritus extra que te siguen en cada movimiento y ataque, dan poderes extra a tus armas y proporcionan armas extra como la mortífera "cuerda de fuego".

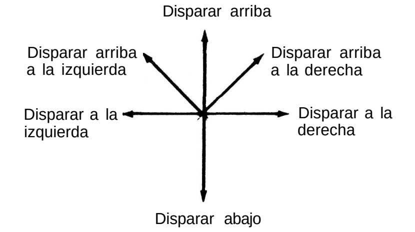
CONTROLES

Todas las versiones se pueden controlar usando un joystick como sigue:

Sin el botón de fuego apretado:



Con el botón de fuego apretado:



Y/o los siguientes controles en el teclado:

ST/Amiga/C64

Espacio: Selección del arma.
P: Poner/quitar pausa.

Spectrum/Amstrad

Q: Arriba/saltar.
A: Abajo/agacharse.
O: Izquierda.
P: Derecha.
Espacio: Fuego (mantén apretada la tecla de fuego y pulsa la tecla o teclas de dirección para disparar en esa dirección).
ENTER: Selección del arma.
H: Pausa (cualquier otra tecla para quitar la pausa).
BREAK: Abandonar el juego (mientras se está en el modo de pausa: sólo en el Spectrum).

CREDITOS

ST/Amiga

Codificación, gráficos y música: Images Design.

Commodore C64

Codificación y gráficos: Chris Butler.
Música: Martin Walker.

Spectrum/Amstrad

Codificación: Spidersoft.
Gráficos: Focus.
Música: Paul Hiley.

Producido por: Colin Fuidge.
Probado por: Dave Cummins/Daren Le.
Manual de instrucciones por: Terry Morris.

UNA PRODUCCION DE SOFTWARE STUDIOS